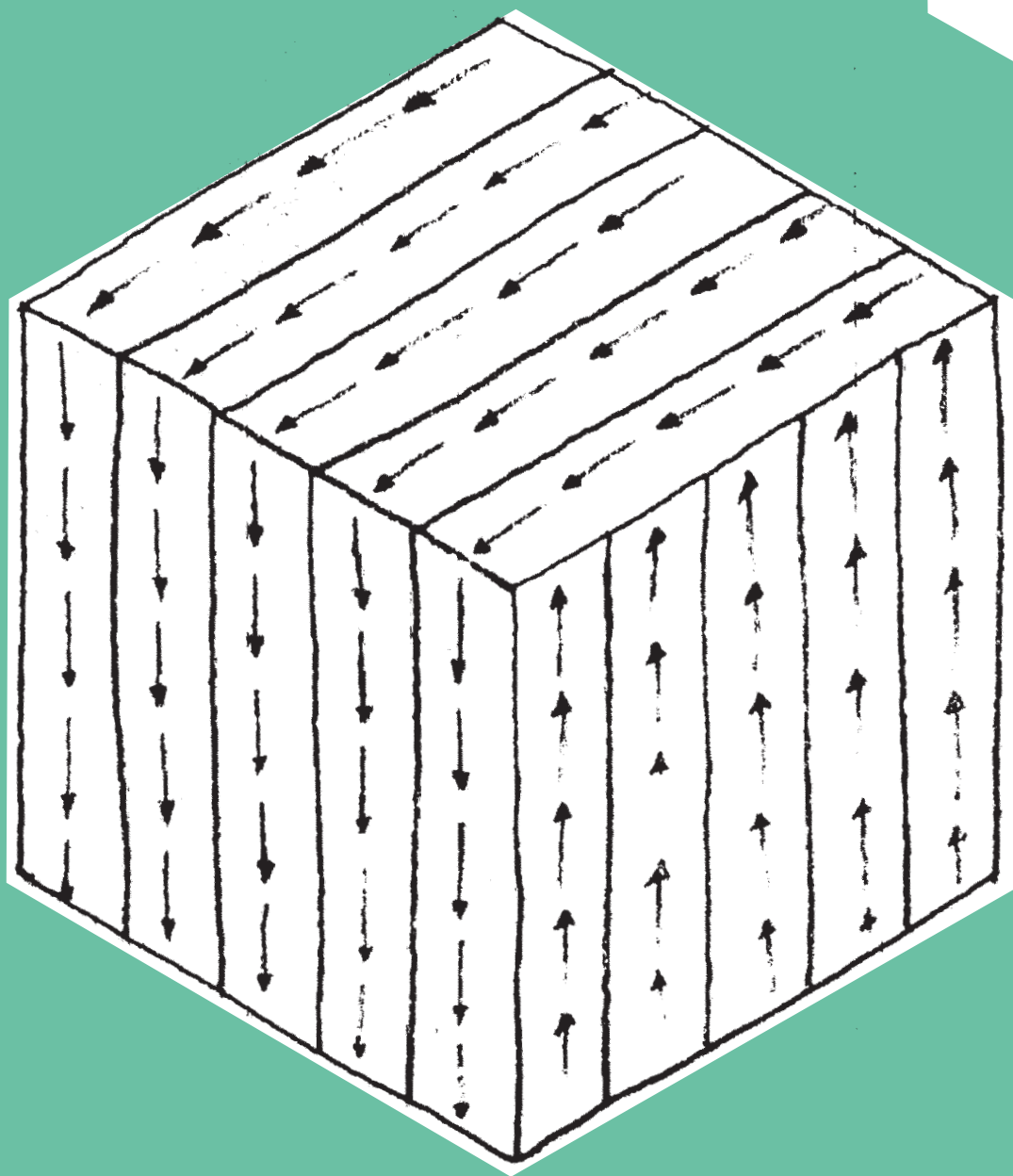


학교진로교육프로그램(SCEP)

# Wi-Fi 창업과 진로

중학교



# 1. 창업가 정신이란?

## ? 우리가 창업가 정신을 공부해야 하는 이유

활동 1-1  
창업이란

: 수익활동을 위한 사업을 처음으로 이루어 시작하는 것을 말한다.

활동 1-2  
사업의 종류

---

---

---

---

---

---

---

---

활동 2-1  
창업가  
정신이란

: 사회의 긍정적인 변화를 이끌어 내는 힘이다.

활동 2-2  
창업가 정신  
키워드 가지

훌륭한 창업가는 그 영향력이 크던 작던 사회를 긍정적인 방향으로 변화 하는 사람  
이다. 그들이 공통적으로 갖는 덕목은 (            ), (            ),  
(            ), (            ), (            ), (            ), (            )이다.

활동 2-3  
중요하다고  
생각되는  
창업가 정신  
3가지와  
그 이유

1.

2.

3.

MEMO

## 2. 국가를 이루는 구조는 무엇일까?

### 가상 국가 건국



가상의 경제 국가를 설립하는 절차를 통해 창업 시 국가의 구조와 시장을 이해해 보자.

#### 활동 1-1

나라명,  
국기 정하기  
(의회)

#### 예시1

- ▶ **나라명** : LTE국(가상국가)
- ▶ **이 유** : 빠른 경제성장으로 모든 국민이 행복할 수 있는 나라

나라명 \_\_\_\_\_

이 유 \_\_\_\_\_

#### 예시2

##### ① 프랑스



프랑스의 국기는 파랑, 하양, 빨강의 세 색으로 된 삼색기이다. 라 트리콜로레(La Tricolore)라고도 불린다. 파랑은 자유, 하양은 평등, 빨강은 형제애를 상징한다. 국기의 비율은 2:3이며, 세 색의 폭은 같다. 유래는 1789년 프랑스 대혁명 때 쓰던 기에 유래한다. 원래는 빨강, 하양, 파랑이었으나 1794년에 색 배열이 지금과 같이 제정되었다.

##### ② 도미니카



하양 십자가 상하 좌우로 빨강과 파랑의 4부분을 구획하며 십자 중앙에 국장(國章)이 있다. 3색은 이 나라의 전통 색깔로서 파랑은 신(神)과 평화를, 빨강은 조국을 위해 흘린 피 또는 불을, 하양은 자유와 희생을, 하양 십자는 순결을 나타낸다.

##### ③ LTE국



가상국가 LTE국의 국기로 빠른 경제 성장 속도를 나타내고 있다. 가장 빛나고 아름다우며 가장 큰 별이 자국을 의미한다.



The form consists of a large green rounded rectangle. Inside the top portion of this rectangle is a white rounded rectangle with a thin grey border, intended for drawing. Below the white box, the green background contains 15 horizontal lines for writing, starting from the bottom of the white box and extending to the bottom of the green area.

## 활동 1-2

### 화폐 만들기 (정부)

#### 예시1

##### ▶ 한국

① 단 위 : 원(₩)

② 금 액 : 10원, 100원, 1000원, 10000원, 50000원, 100000원

③ 위조방지 : 돌출은화, 숨은그림, 앞뒤판맞춤, 볼록인쇄, 숨은막대, 미세문자, 홀로그램, 요판잠상, 숨은은선, 색변환잉크



#### 예시2

##### ▶ 캐나다

① 단 위 : 달러(\$)

② 금 액 : 1센트(페니), 5센트(니클), 10센트(다임), 25센트(쿼터), 50센트, 1달러(루니), 2달러(투니), 5달러, 10달러, 20달러, 50달러, 100달러

③ 위조방지 : 은화, 요판인쇄, 프란셰트, 폴리머 등



① 화 폐 명 \_\_\_\_\_

② 단 위 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

③ 금 액 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

④ 위조방지 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

⑤ 모 양

활동 1-3

직업 만들기 (시장)

1. 불편한 점

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. 해결방안

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3. 필요한 직업

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



활동 2  
모의시장

1. 현금

목 록	판매가격	구입가격
협동심		3000원
창의력	10000원	

2. 물물교환

목 록	↔	목 록	!
인내심	을/를	창의력	(으)로 교환
판단력	을/를	독립심 + 추진력	(으)로 교환

### 3. 우리만의 특별한 사업 아이템을 찾아보자.

#### ? 열린토론

활동 1-1  
대표 문제  
선정하기

1. 이 슈 : 지역사회의 문제를 개선할 수 있는 방안찾기

2. 참가자

3. 문제제시

4. 대표 문제 선정

**활동 1-2**  
대표 아이템  
선정하기

1. 대표 문제

---

---

---

---

---

2. 참가자

---

---

---

3. 문제 해결 아이템

---

---

---

---

---

---

---

---

4. 대표 아이템 선정

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

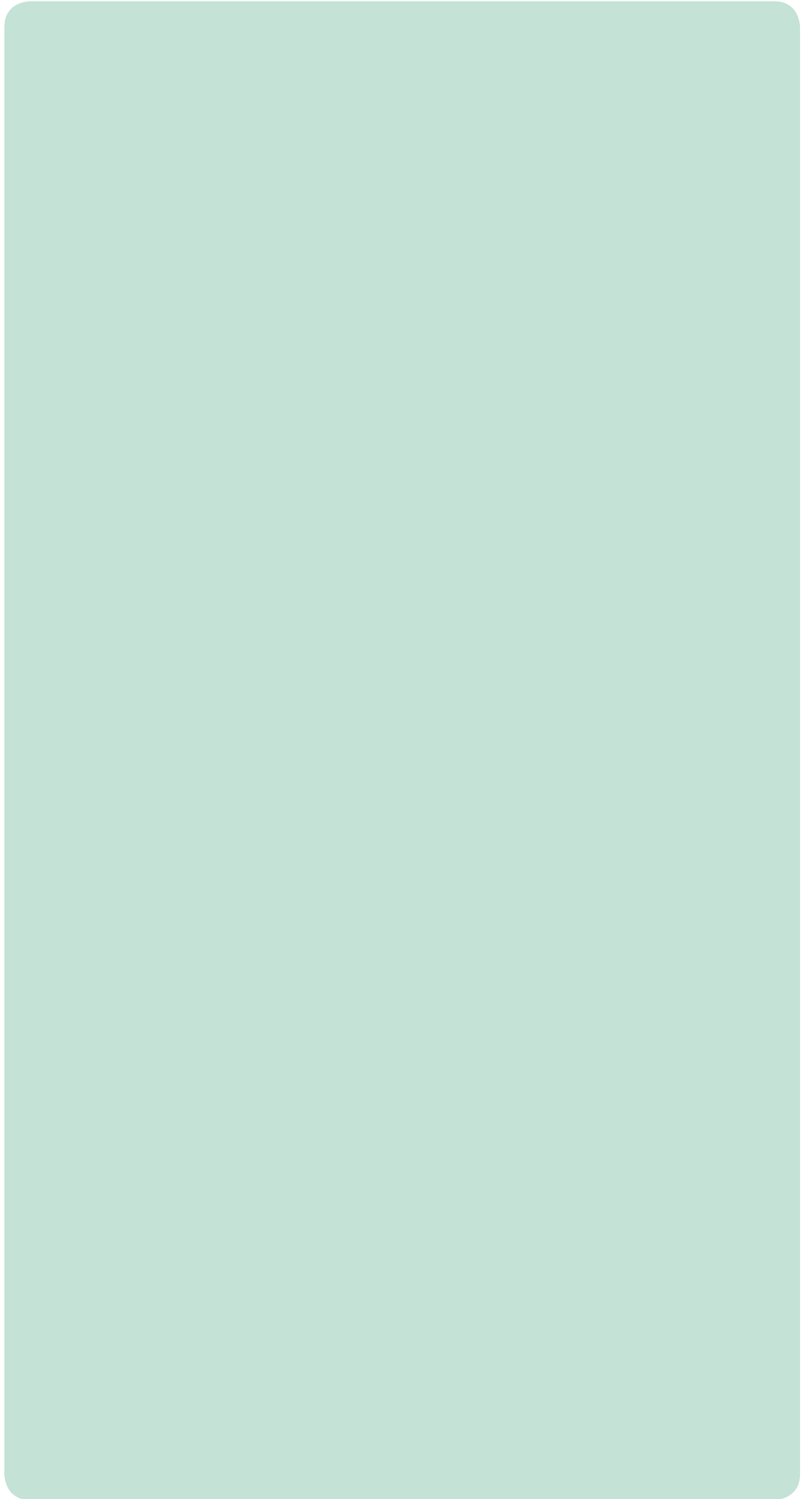
---

---

---



 MEMO



## ? 생각확장법

활동 2-1  
기본 아이디어  
생각하기

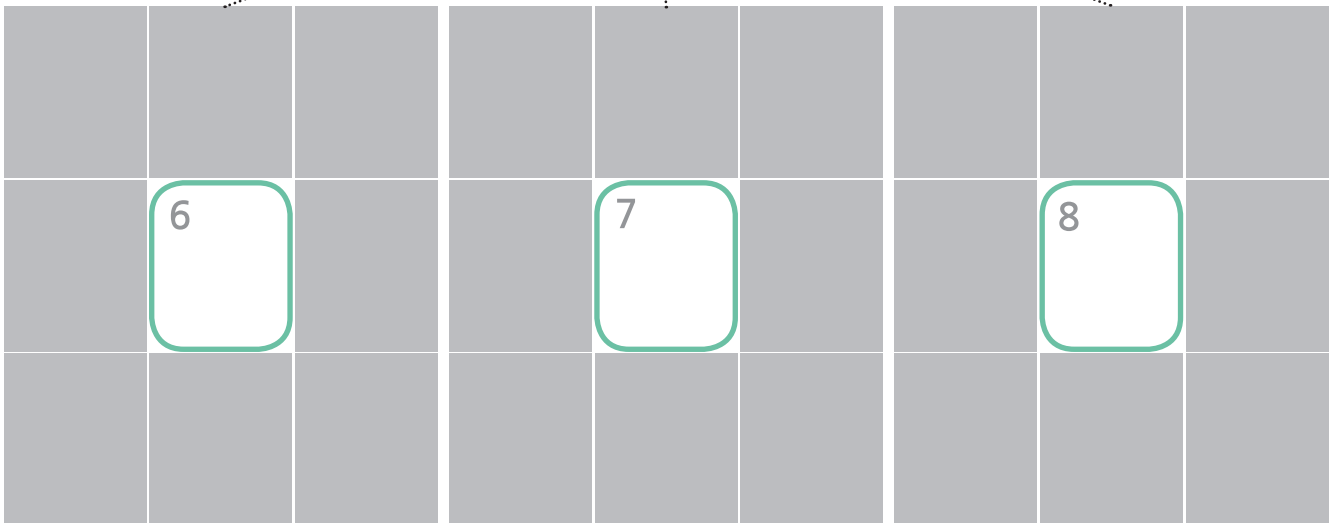
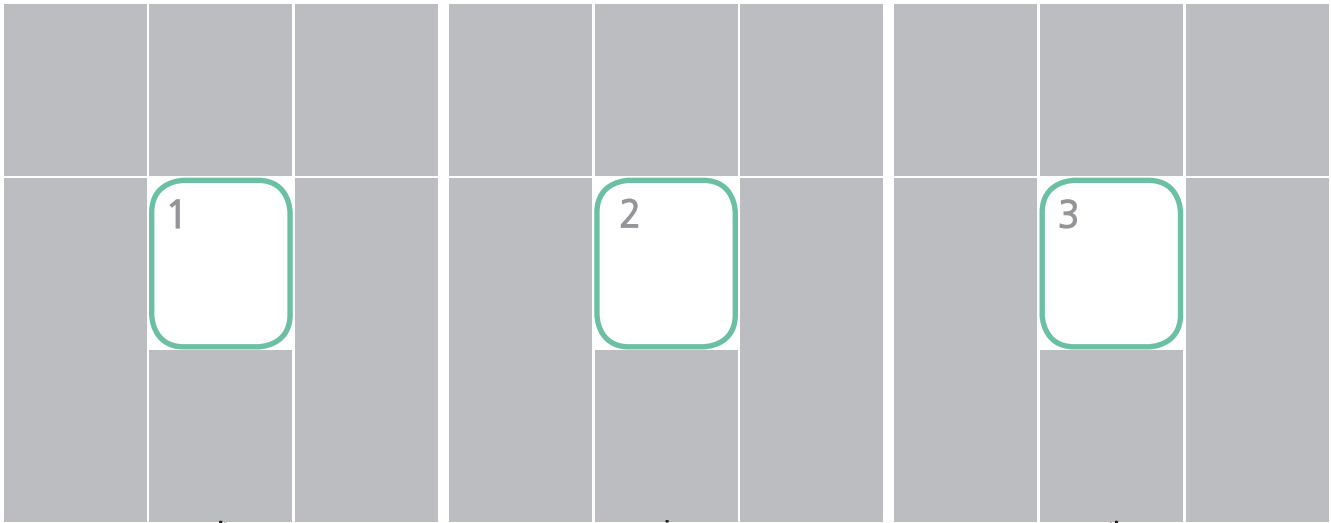
1	2	3
4	대표아이템	5
6	7	8

활동 2-2  
아이디어  
확장하기

예시1

			강아지 옷	애견 마사지				
	예방접종	애견 암진단 서비스	애견신발 /애견 머리핀	털 깎기			말길 곳	애견카페
		애완동물 의료사고 변호사		다양한 애완동물 미용실		강아지 호텔	자동 급식기	도그시터
	여러가지 색깔사료	동물이 좋아하는 향기	예방접종	털 깎기	말길 곳	애완동물 해외여행 상품		
	애견 암 진단 서비스	비만관리 용 다이어트	사료	반려동물	외로움	동물언어 통역기	외로움	
희귀동물 먹이 배달	연령별 먹이	저절로 밥주는 기계	장난감	훈련	산책	서비스 강아지 대여	강아지 우울증 극복약	
		외국 반려동물 장난감수입	강아지 학교	루왁커피 고양이 사육		희귀 동물용 케이지	미아방지 목걸이	동물용 러닝머신
	장난감			훈련		반려동물 픽업 서비스	산책	동물용 워킹화
						대리산책	동물 배설물로 에너지개발	

MEMO



활동 3  
선정된 아이템  
발표하기

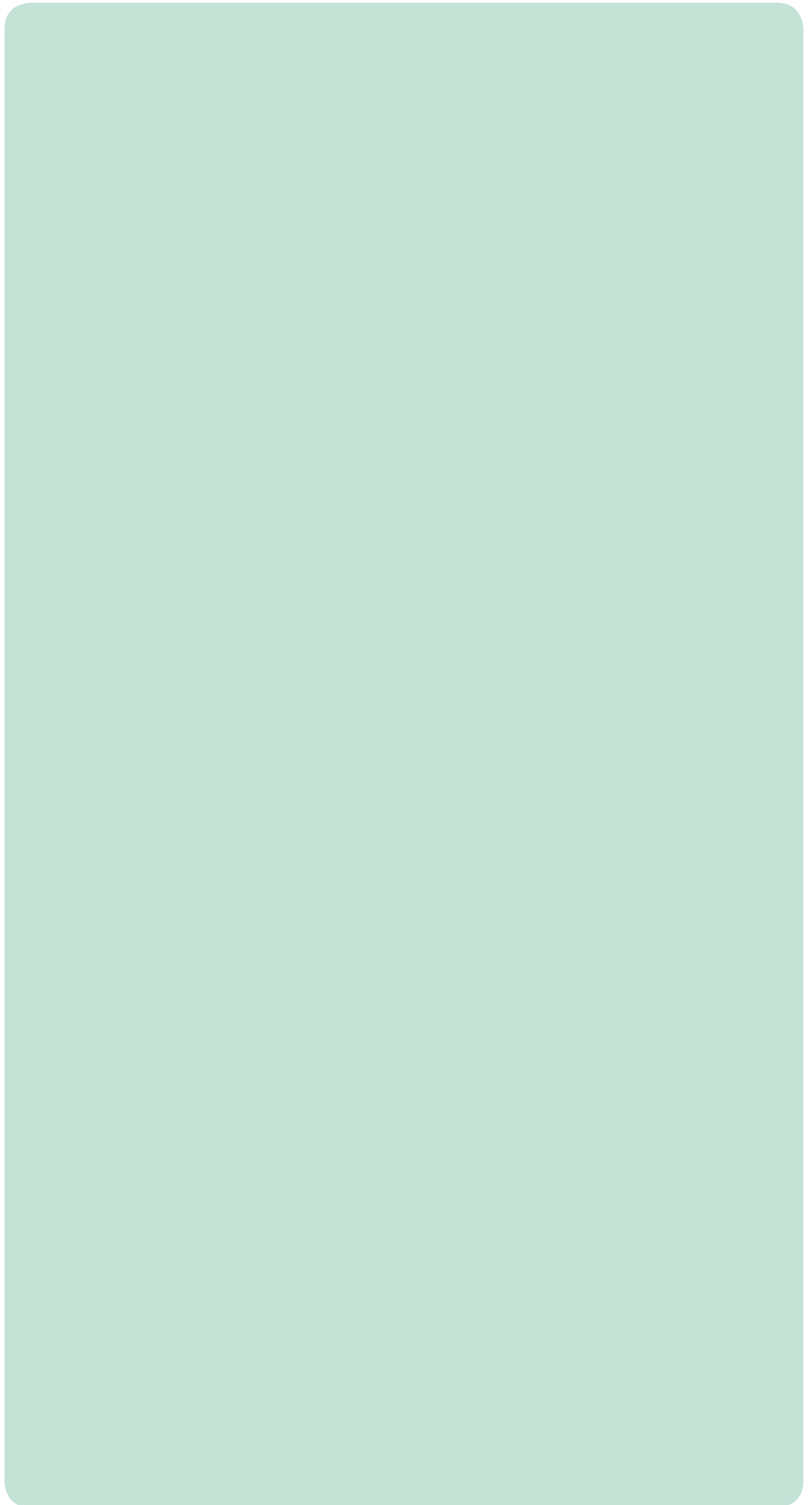
Activity 3: Presenting Selected Items

Blank area for presenting selected items, featuring seven rows of input fields and horizontal lines.





MEMO



# 4. 회사를 설립해 보자.

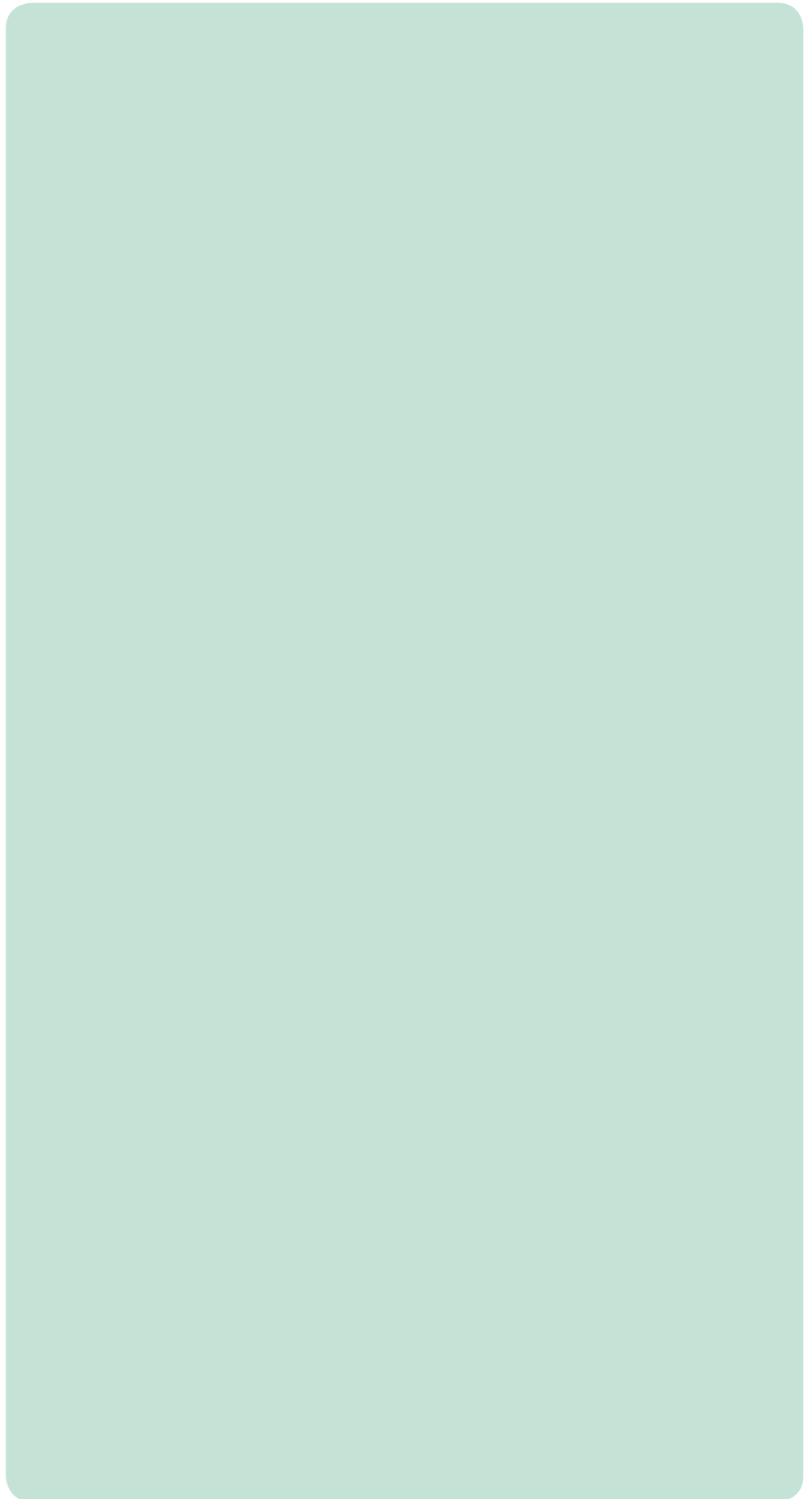
## ? 회사를 설립해 보자.

### 활동 1 법률적 설립과정

	법인	개인
정의	법률상의 (     ), (     )를 지 닌 (     )이 사업을 실행 하고 법인의 주주들은 (     ) 을 지지 않는 것입니다.	개인 사업은 (     ) 이 법적인 (     ), (     )의 주체이므로 개인이 (     )을 모두 지고 사업을 실행하는 것입니다.
등록 절차	<p>권리와 의무의 부재</p> <p>등록소</p> <p>권리와 의무</p> <p>세무소</p>	<p>권리와 의무</p> <p>세무소</p>
등록 절차가 다른 이유	법인 사업은 자연인 이외에 법률상 의 권리, 의무의 주체일 수 있는 단체	개인 사업은 자연인 그 자체가 법 른상의 권리, 의무의 주체일 수 있 는 단체



MEMO



### 활동 2-1 내적설립

: 회사의 내적설립이란 기업의 비전과 사회적 책무 등을 설정하여 기업의 고유의 철학을 갖추는 것을 의미한다.

### 활동 2-2 슬로건

#### 예시1

나는 대학생들에게 멘토링을 제공해주는 회사를 만들고 싶다. 요즘 대학생들은 장래희망이라는 단어의 의미를 잊은 채 돈을 많이 버는 직업을 선호한다고 한다. 대학생들에게 인생의 길잡이를 만나 꿈을 크게 꿀 수 있는 기회를 주고 싶다.

- 마이멘토

#### 슬로건

나만의 멘토가 필요할 때, 마이멘토!

- 마이멘토

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 활동 2-3

### 회사명과 로고

예시

회사명 : 마이멘토

- 나는 대학생들에게 멘토링을 제공해주는 회사를 만들고 싶다.

로고 :

**My  
Mentor**

- 대학생(초록색)과 멘토(남색)가 만나 악수하는 모습

회사명

---

---

---

로고

# 5. 사업의 타당성을 검토해 보자.

## ? 사업계획서 작성하기

활동 1  
사업타당성  
검토방법

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

활동 2-1  
경제 환경이  
창업에 미치는  
영향 알아보기

### 1. 회사소개



“저는 어렸을 때 부터 빵을 좋아했어요.  
세상에서 제일 값싸고 맛있는 빵으로  
많은 사람들의 배고픔을 없애주고 건강을 지켜주고 싶어요.”

### 2. 국내외 정세 살피기

---



---



---

### 3. 위험요소 분석하기

---



---



---

### 4. 대응방법 및 발전방향 구상하기

---



---



---

**활동 2-2**  
인구특성 및  
문화요인이  
창업에 미치는  
영향 알아보기

1. 인구특성 및 문화요인 살피기

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

2. 위험요소 분석하기

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3. 대응방법 및 발전방향 구상하기

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 활동 2-3

기술 환경이 창업에 미치는 영향 알아보기

#### 1. 회사소개



“게임을 하는 순간 재미는 물론이고 모든 스트레스와 고민이 사라지죠. 부정적인 면도 있지만 게임의 긍정적인 면을 강화해 눈총 받지 않고 게임을 즐길 수 있게 만들고 싶어요.”

#### 2. 기술의 변화 분석하기

---

---

---

#### 3. 발전방향 분석하기

---

---

---

### 활동 3

사업 계획서 완성해 보기

#### 1.

---

---

---

---

#### 2.

---

---

---

---

#### 3.

---

---

---

---

#### 4.

---

---

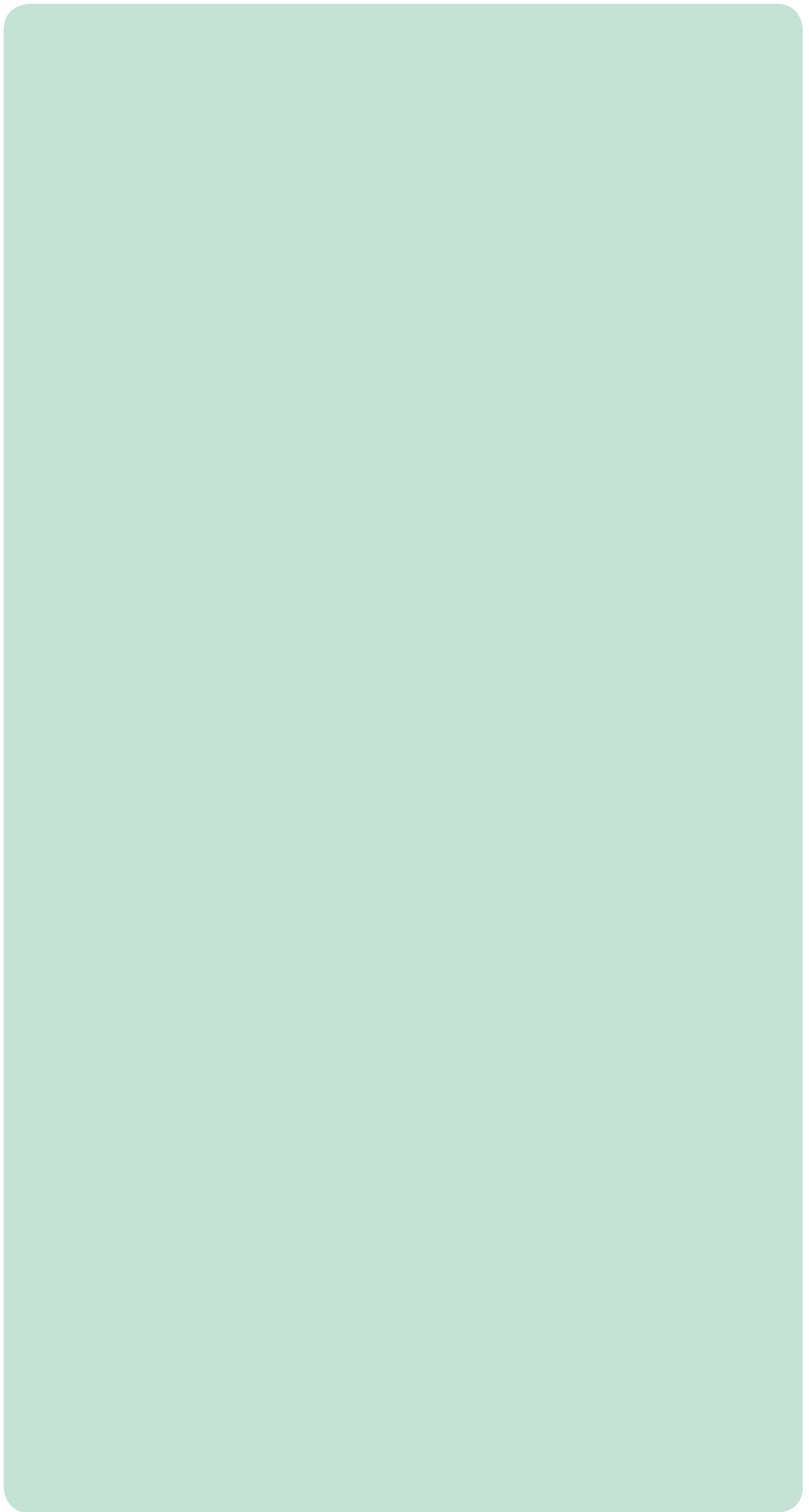
---

---





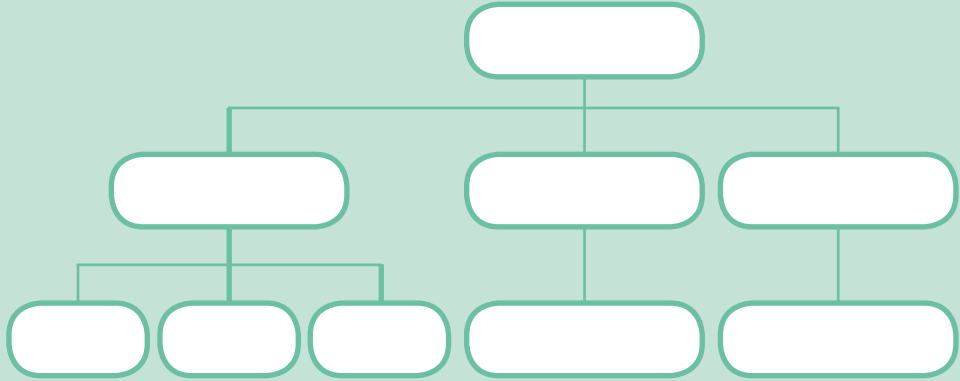
MEMO



# 6. 필요한 조직을 만들자.

## ? 조직도 구성하기

활동 1  
기업의 기본적인  
조직구성



활동 2  
회사에 필요한  
친구들을  
학급 내에서  
찾아보기

회사에 필요한 친구들을 학급 내에서 찾아봅시다.

1. 이름 |  직무 |

그 이유 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

2. 이름 |  직무 |

그 이유 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

3. 이름 |  직무 |

그 이유 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



4.

이름 |

직무 |

그 이유 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5.

이름 |

직무 |

그 이유 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

6.

이름 |

직무 |

그 이유 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7.

이름 |

직무 |

그 이유 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7.

이름 |

직무 |

그 이유 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# 7. 마케팅에 대해 알아보자.

## ? 마케팅이란?

활동 1  
강의를 통해 배운  
내용을 적어보기

정의

---

---

---

---

---

종류

1.

마케팅

2.

마케팅

3.

마케팅

4.

마케팅

5.

마케팅



6.

마케팅

---



---



---

7.

마케팅

---



---



---

**활동 2**  
 우리 회사만의  
 마케팅 방법을  
 생각해 보기

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

## 8. 우리 회사를 소개해 보자.

### ? 내가 꿈꾸는 회사 그리기

#### 활동 1

내가 꿈꾸는 회사를 그려보고, 설명해보기

A large rectangular box for drawing a company, with a smaller rounded rectangle inside for the drawing area. Below the drawing area are several horizontal lines for writing a description.

## 활동 2

어떤 친구의 회사가  
가장 인상깊었는지  
말해보기

이름 |

## 활동 3

활동을 마무리 하며  
느낀 점을 말해보기

**기 획**

교육과학기술부	실장	김관복
교육과학기술부	국장	김영철
교육과학기술부	과장	박성수
교육과학기술부	연구관	김연배
교육과학기술부	연구사	이규운
교육과학기술부	사무관	김지연
교육과학기술부	사무관	유승완

**자문검토**

부인중	교사	이선희
캠퍼스멘토	연구원	이주은
한국직업능력개발원	연구원	김의연
한국직업능력개발원	연구원	임정훈

**연구·집필**

한국직업능력개발원	선임연구위원	진미석
한국직업능력개발원	연구위원	박태준
한국직업능력개발원	연구위원	손유미
한국직업능력개발원	부연구위원	정향진
캠퍼스멘토	대표	안광배
캠퍼스멘토	이사	정승원

**디자인**

한세대학교	교수	이병주
캠퍼스멘토	디자이너	김주영
캠퍼스멘토	디자이너	정우경

중학교

**Wi-Fi 창업과 진로**

발행일 : 2012년 12월

발행처 : 교육과학기술부

이 저작물은 아모레퍼시픽의 아리따글꼴을 사용하여 디자인 되었습니다.